

# ИГРОМАНИЯ

БРОЙ 9, ГОДИНА I, ДЕКЕМВРИ, 1998 Г.

ЦЕНА 1500 лв.

www.multimedia.bg/gamemania

## ПРЕГЛЕД PC:

GRAND PRIX LEGENDS
DEAD RECKONING
MADDEN 99
PEOPLE'S GENERAL
SMART GAMES 3

ПЛАКАТ-КАЛЕНДАР '99

## ИГРА НА БРОЯ:

STAR TREK THE NEXT GENERATION
KLINGON HONOR GUARD

## НАРЪЧНИК:

THE 5TH ELEMENT
TEST DRIVE 5
DEER HUNTER 2
V2000
MISSION IMPOSIBLE
TEKKEN 3

## ПРЕГЛЕД TV:

GAME BOY COLOR
PLAYSTATION 2



МЕСЕЧНО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ТЕЛЕВИЗИОННИ ИГРИ

**ЗДРАВЕЙТЕ, ИГРОМАНИАЦИ!**

На 21 ноември се проведе финалният, трети кръг на шампионата по Grand Turismo за голямата награда на Сони България. Борбата за първото място, както можеше да се очаква, беше оспорвана. Победителят Светослав Николов спечели мемърикарта за PSX, а вторият класирал се – Минчо Мундров – получи джойстик за PSX. Трето време даде Денислав Балевски. За него остана оригинален диск за PC – Steel Panthers. Всички останали състезатели получиха рекламни материали.

А ето крайното класиране, постигнатите времена и точките, които получава всеки участник:

1. Светослав Николов – 10 точки
2. Минчо Мундров – 6 точки
3. Денислав Балевски – 4 точки
4. Георги Дешанов – 3 точки
5. Славой Георгиев – 2 точки
6. Атанас Ненов – 1 точка

Определянето на носителя на голямата награда – чисто новичко Playstation-че, стана на 29.11.98 в зала 12 на НДК. От безпристрастната урна бяха изтеглени имената на Светослав Николов и Денислав Балевски, които се впуснаха в последна, кървава надпревара на пистата Trial Mountain със страхотния Chevrolette. Светослав спечели заслужено и отнесе конзолката като експрес – малка гара. За нашия приятел от Хасково – Георги Дешанов, чието име също беше изтеглено за финалната битка, не присъстваше в залата, но понеже сме печени, го утешаваме с цветна мемърикарта за PSX и едногодишен абонамент за любимото ви списание „Игромания“.

Жорка, обади ни се в най-скоро време на тел. 831053, за да уточним как да си получиш наградата.

В потайна доба в редакцията беше изтеглен и спечелилият наградата от талона в специалното издание за Tekken 3.

Затаете дъх и прочете следващото име: Димитър Баличев от София! Честито, Мите. Очакваме те да дойдеш в редакцията на списанието всеки делничен ден от 10:00 до 17:00 часа.

Колкото и да не ни се иска, ще трябва да се разделим с хубавия Tekken. Ама, какво да се прави, това е живота.

За сега толкоз. Пишете ни какви турнири искате да проведем догодина! Вашите желания са заповед за нас. Чао!

# GRAND PRIX LEGENDS

*Издател* **SIERRA**
*Производител* **PAPYRUS**

*W'95/98, P166, 32M, x4*

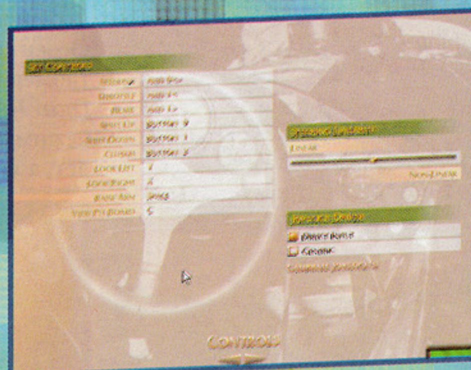
Предполагам повечето от вас са играли *Indy Car Racing* и *NASCAR Racing*. Общото между тях и *GP Legends* е разработчикът – фирмата *Papyrus*. Смело мога да кажа обаче, че този път те са надскочили себе си. Защо смятам така ли? Ще разберете от долните редове.

Преди всичко, играта е удоволствие за възрастни. Не само заради старите модели коли, но и заради времето, което трябва да се отдели, за да свикне игроманиака с управлението. Повярвайте ми, тази игра няма много общо с *F1 Racing Simulation* на *Ubisoft*. Тъй като автомобилите, включени в нея, са на доста по-ниско техническо равнище от болида на Шумахер, да речем, то дори и по-рязкото натискане на спирачките води до завъртания, катастрофи и т.н.

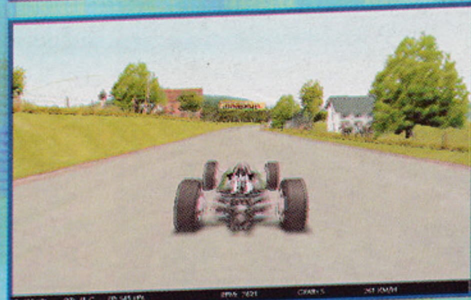
Разлика ще видите и между пистите в играта и тези, на които се провежда сегашният шампионат по Формула 1. Днешните са направени за ТВ зрителите – достатъчно къси, за да бъдат обхванати изцяло от камерите. На пилотът са му достатъчни 5-6 обиколки и вече е научил трасето наизуст. Не е така в *Grand Prix Legends*. Само за информация ще ви кажа, че старият вариант на Нюрбургринг е дълъг 22.8 километра, което е добре, ако ги минеш за по-малко от 10 минути!

Друг носталгичен повей е начинът, по който играчът се информира за последното си време – няма да намерите и следа от него по кокпита си. Просто трябва да внимавате като минавате покрай питстопа да не пропуснете табелката с вашето време.

Като цяло *Grand Prix Legends* със своите 11 писти, 5 марки автомобили и завладяващата атмосфера на 1967 година е достоен представител на автомобилните симулатори. Играта е доста интересна и в мултиплейър режим – могат да се включат до 20 състезатели, било по локална мрежа или в Интернет.














## Очаквайте African Safari

Wizardworks обявиха, че разработват нов ловен симулатор – African Safari Trophy Hunter 3D. Играта ще преведе игроманиаците през разнообразните терени на континента, в преследване на зебри, слонове и т.н. От фирмата се надяват новото им заглавие да повтори успеха на предишните две игри от серията Deer Hunter.

## Бета-тестери за Hellgate

Фирмата Auran съобщи, че набира бета-тестери за тяхната нова игра Hellgate. Предложението важи до началото на следващата година. В новото заглавие е използвана технологията SAGE и е базирано на ролевата игра Harn.

## Нови герои за Final Fantasy VIII

Наскоро Square разкриха двама нови герои от осмото издание на Final Fantasy. Cid е инженер от предишните FF II, III и VII. Новата му роля е на президент на хай-тек района Baram City. Другият герой е Kisutisu, учител в академията, в която е следвал самия Squall.

## Фигурки на Lara Croft

Eidos обяви, че скоро ще бъдат издадени екшън-фигурки на едрогърдата хубавица Lara. Playmates Toys Inc. ще произвежда девет инчовите модели. Фигурките, които представят Lara по бански костюм (уха!), ще струват около $20и ще се появят около Коледа. Цяла серия от подобни модели ще бъде издадена през 1999 година.

## Демо на Descent 3 през декември

От Interplay съобщиха, че дългоочакваното демо на Descent 3 ще се появи през декември. То ще включва нови оръжия и подобрена графика. Играта се разработва от фирмата Parallax Software.

# Dead Reckoning

*Издател* PIRANHA INTERACTIVE
*Производител* GOLDTREE

**W'95, P166, 16M, x4**

Играта, за която върви реч, може да се опише с две думи – *Descent Arena*. Твоята задача е да управляваш малък, но въоръжен до зъби кораб в серия от цилиндрични арени и заедно с двамата ти съотборници да унищожиш противниковите екипажи. Освен свободно движение в тримерното пространство, в *Dead Reckoning* е включен режим за повърхностен полет, т.е. корабът ти се прилепя до стените на арената и управлението му се превръща в подобно на това на автобомил. За човек, на който са му писнали безкрайните лупинги и заставания надолу с главата, този mode е голям рахат, но трябва да се има предвид, че компютърните ти опоненти ще продължат да те атакуват от всички страни. По-горе споменах, че ти имаш и двама съотборници. Те обаче са нещо повече от статисти. Те също управляват кораби, подобни на твоя и изпълняват всяка твоя заповед.

Технически играта е доста изпипана – притежателите на 3D ускорители ще има да ахкат от красивите гледки. Звуковите ефекти са на ниво, но не може да се каже същото за музикалния фон. Рейв-мотивите, включени в *Dead Reckoning* са малко досадни и може би е хубаво да ги изключите. Браво на интелекта на опонентите ти – успяха да ми се опънат неееднократно. Въобще, всеки почитател на *Descent* ще играе това заглавие с кеф!





# Madden 99

*Издател* EA SPORTS
*Производител* TRIBURON ENTERTAINMENT

**W'95/98/PSX/H64, P166, 16M, x8**

Само името *EA Sports* е достатъчно, за да предизвика интереса на игроманиаците. В случая новото изделие се казва *Madden NFL 99*.

Веднага ще започнем с най-доброто в играта – графиката. Играчите са отлично анимирани, движенията са като истински. Същото се отнася и за звуковите ефекти. Разбира се цялото това удоволствие изисква и съответната машина – обявената минимум конфигурация – P166MMX, определено няма да ви свърши работа. На PII 300 играта изглежда по съвсем различен начин.

Но *Madden 99* не е просто само още един симулатор с перфекта графика и звук. Играта е изпипана, като в нея може да намерите всякакви опции и глезотии. Определено най-интересното е "Franchise Mode". Тук вие отговаряте за всичко – за купуване на играчи, подписване на договори, за тренировката и дори за самите срещи.

Интерфейсът също е в стил *EA Sports* – изпипан и моделиран в имета на геймъра. Добавена е и специална опция за тези, които играят за пръв път – основните операции се изпълняват с един бутон.

*Madden 99* позволява и мултиплеър, но тогава играта изглежда по-мудна.

Оргиналният пакет включва и диск с историята на отборите и интересни подробности за играта.





# People's General

*Издател* STRATEGIC SIMULATIONS
*Производител* PAUL MURRAY

**W'95/98, P166, 32M, x8**

През далечната 1994 година на пазара се появи една игра, която скоро след това се превърна в класика. Става въпрос за *Panzer General* на *SSI*. След четири години и нейни пет продължения, момчетата от фирмата издадоха *People's General* – заглавие, следващо най-добрите линии на предшествениците си.

Играта започва, когато през 2005 година на Земята има само две супер сили – Китай и САЩ (Русия била предала богу дух, според историята). Смелият народ на Китай окупира Сибир и американците решават да се намесят. В гигантския сблъсък са включени над 200 различни бойни единици от 18 страни. Всяка от тях се характеризира с 12 статистики, започвайки от твърдост на атаката и стигайки до параметър на защита. Юнитите се купуват преди началото на всеки сценарий с помощта на точки за "престиж".

Играта е съставена от 9 кампании, наброяващи общо 45 сценария, развиващи се на 22 карти. Включени са и редактори на карти и на сценарии. Технически *People's General* е изпълнена почти едно към едно както *Panzer General II* и спокойно може да се бори за престижната титла "Найдобра стратегия на търнове за 1998". Пробвайте я, заслужава си!







# Smart Games 3

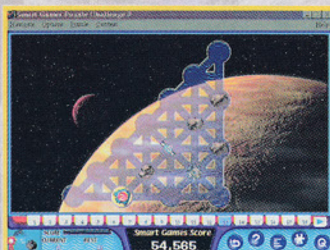
*Издател* HASBRO INTERACTIVE
*Производител* SMART GAMES

**W'95/98, 486-66, 8M, x1**

Да, горепосочените минимални изисквания не са майтап – действително играта, за която ще ви разкажа, ще тръгне на обикновена щайга. Както говори и самото име, новото заглавие на *Hasbro* е продължение на великолепната серия "Умни игри" – може би най-доброто в пъзъловия жанр. Благодарение на самотния характер на компютрите, винаги ще има място за такива времеубийци като *Windows Solitaire* и страхотния *Minesweeper*.

В *Smart Games 3* имате на разположение 20 игри, всяка от които има поне по 30 нива. Всички те са от поджанра "логически пъзъл" и ако седнеш пред компютъра с идеята да поиграеш десетина минути, неминуемо ще откараш поне час (освен ако не спре тока). Хубавото на тази феерия от игрички е тяхната трудност. Това не са ви някои глезотийки, които приключват за половин час!

Графиката е подобрен вариант на предишната версия, а музикалният фон е инспириран от шоутата на 70те години – приятни и ритмични парчета, изпълнени от виртуален брас-бенд. Но стига съм писал, че на таск-бара ме чака нетърпеливо един *Sheepdog*...










# PC НОВИНИ

## Демо на Deer Avenger

*Simon & Schuster* пуснаха в Интернет демо на новата им игра *Deer Avenger*. Заглавието е пародия на ловните игри, станали доста популярни напоследък. Играчите се превъплащават в ролята на Bambo – елен, който ловува с карабина М-16 в ръка (копито, по-точно) и отмъщава на кръвожадните ловци. В играта са включени серия от находчиви „ловджийски" подвиквания, като „Насам, сервираме безплатна бира!".

## Нова 3D технология

*Dynamic Digital Depth* обяви революционна тримерна екранна система, която доставя 3D образ без необходимостта от специални очила. Новата система предоставя на играча стерео 3D образи, като следи прецизно тяхната дълбочина. За повече информация – http://www.xenotech.com.au/main.html.

## Нова аудио технология

*Cirrus Logic* наскоро лицензираха нова цифрова саунд-технология от *Central Research Labs*. Името ѝ е Sensaura и е била разработена в началото за музикалната индустрия. С нейна помощповече се постига 3D звук само с два високоговорителя и ще бъде използвана в аудио-продуктите Crystal PC на *Cirrus*. Звуковите карти ще бъдат DirectSound съвместими.

## Ubi Soft с коледна продуктова линия

*Ubi Soft* изложи плановете си за края на 1998 година. Около Коледа трябва да излязат няколко игри за PC. Измежду тях са: *Redline Racer* – мотосимулатор с 10 писти и 6 различни обкръжения, *Speed Busters* – хай-тек рали, и *SCARS* – боен рали-симулатор.

## Компютрите изместват телевизорите

Двугодишно изследване на *Microsoft* разкри, че компютрите изместват телевизията като начин за развлечение в Англия. Проучването показва, че всеки четвърти британец има компютър в къщи и прекарва пред него средно по 7 часа на седмица.

## Cendent се разпродава

В предишните броеве съобщихме, че *Cendent Corporation* има намерение на продаде компаниите си, занимаващи се с компютърни игри. Тези слухове вече са факт – фирмите *Blizzard*, *Sierra* и *Berkeley Systems* стават собственост на френската *Havas SA* за сумата от 1 милиард долара. Купувачът е крупна медийна група, собственик на комуникационната компания *Vivendi SA* и най-големия издател на книги и мултимедия във Франция.

## Infogrames обяви печалба

Френската компания *Infogrames* обяви, че за първата четвърт на 1998 година е постигнала печалба от 68.3 милиона долара, в сравнение с миналогодишните 47.8 милиона. Според Bruno Bonnell това развитие се дължало на добрите продажби на *Mission Impossible* за N64 и на *Heart of Darkness* за PSX.

## Patch за Shogo

*Monolith* обявиха пускането на пълен мултиплейър патч за техния FPS (first-person shooter) *Shogo: Mobile Armor Division*. v2.0 включва 8 нови детматч карти, подобрена интернет-игра, поддръжка за 16 играча и подобрения на изкуствения интелект на гадовете.

## 3Dfx потвърдиха разработването на Voodoo3

От известния производител на 3D ускорители *3Dfx* съобщиха, че новият им чип – Voodoo3, ще подобри сегашната им линия, включваща Voodoo2 и Voodoo Banshee. Новото чудо на графичния хардуер щял да донесе на Света „най-високата 3D и 2D производителност и поддръжка на хай-тек дисплеи". Първите продукти от новата линия ще бъдат на пазара през втората четвърт на 1999 година и ще включват ускорителя Voodoo3 2000 и чипът за вграждане Voodoo3 3000.




# GAME BOY COLOR

**Нека за момент да се пренесем в 1988 година. Nintendo Entertainment System (NES) е кралят на конзолите със стотици страхотни игри. Super NES е все още 3 години далеч. Nintendo решават да пуснат на пазара портативна система, наречена Game Boy. Тя "мислела" с 4 мегахерцов процесор Z80 и имала мръчкав екран с четири оттенъка на сивото. По-късно Nintendo пускат мъника в няколко различни цвята (на кутията, разбира се!). Развитието не спира дотук и на бял свят се появява Game Boy Pocket — с по-малки размери и по-контрастен образ.**

**Ето ни отново в 1998 година. Game Boy е прерасnал във феномен сред портативните игри. Продажбите му са невероятни — 50 милиона в САЩ и Европа и 20 милиона в Япония. Библиотеката му включва над 1000 заглавия, повечето от тях разработени от корифеи в областта на видеоигрите — Rare, Ocean, SquareSoft, Midway.**

**Nintendo отново са на върха. И то пак благодарение на Game Boy, само че... — цветен! Някой ще попита защо чак сега? Отговорът е много прост — трябваше да се изчака да се усъвършенстват технологиите така, че да не се налага да си купуваш батерия за 100 долара, за да киризиш цветно.**

**Под "капака" на дребничкия звяр се крие отново Z80, но този път 8 Mhz. Озвучаването е четириканално, стерео, а 2^те батерии AA издържат 12 часа непрекъсната игра (да си припомним Game Gear — неговите 6 AA батерии издържат 6 часа!). Трансферът на данни се осъществява с помощта на инфрачервен порт, а мултиплейър игрите — чрез бързи портове за връзка. Екранът е TFT дисплей на течни кристали, поддържащ 56 цвята едновремменно от палитра с 32 000. Добрата новина е, че на новата конзолка ще могат да се играят и игрите за стария Game Boy.**

**Игрите, които може да се играят с Game Boy Color, могат да се разделят на следните пет категории:**

**1. Монохромни. Това са игрите за стария Game Boy. За тях ще можеш ръчно да определяш палитрата, с която те ще се възпроизвеждат.**

**2. Допълнително оцветени. Игрите са същите като тези от първата група, но са с добавена палитра от 7 до 10 цвята, която не може да бъде сменена с друга.**

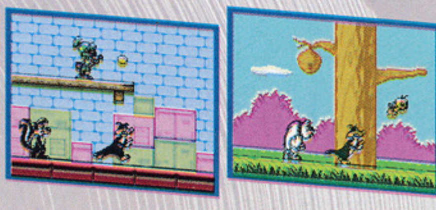
**3. Двойно платформени. На една и съща касета ще има две игри. Едната ще бъде с оригинална, сива палитра, а другата ще бъде пълноцветна, с палитра от 56 цвята.**

**4. Адаптивни. Тези игри са с графика, отделена от останалия софтуер и ще превключват палитрите съобразно платформата.**

**5. Предназначени за Game Boy Color. Този вид касети са само за новата игра. Ако се опиташ да ги пуснеш на обикновен Game Boy, ще видиш надпис: "Тази игра може да се играе само на Game Boy Color'.**













# PLAYSTATION 2

Sony Playstation е може би най-великата конзола, появявала се на бял Свят. Заемайки голям дял в сегашния 32 битов пазар, момчетата от Sony се надяват да използват популярността си при лансирането на Playstation 2. Зад новия проект седят и някои от най-известните софтуерни разработчици – Square, Eidos и др.

За сериозните намерения на Sony говори и фактът, че те са регистрирали два Интернет адреса: www.playstation2.com и www.playstation2000.com. Интересното е, че и двата водят до сайта на сегашната конзола – www.playstation.com. Изглежда момчетата от фирмата твърдо са решили тяхното отроче да стане конзолата на второто хилядолетие след Христа. Доскоро се смяташе, че Playstation 2 ще излезе след 1999 година, но последните новини говорят друго. Планирано е пускането й през Декември догодина! В подкрепа на думите ми е и фактът, че в Япония вече се разпространяват комплекти за разработка на софтуер, въпреки че новият хардуер не е довършен изцяло.

Новини има и около техническите характеристики на новата конзола. Графичният чип ще бъде най-вероятно 128 битов, не е забравен и модемът. Говори се за масирана on-line поддръжка на игрите за PSX2, а най-шокиращата новина в тази връзка е, че с Интернет-игрите в Щатите ще се заемат HeatNet, които са всъщност собственост на Sega!

Въпреки, че е още рано да се говори за конкретни заглавия за новата конзола, аз ще ви издам някои от тях. На първо място е четвъртото приключение на надарената Лара Крофт – Tomb Raider IV. Други интересни заглавия са Final Fantasy IX, Chrono Trigger 2, Tekken 4, новите версии на Ridge Racer, Metal Gear и, познайте коя? Gran Turismo, разбира се!

За сега толкова за PSX2. Ако научим нови подробности, ще ви информираме своевременно. А дотогава юркайте добрите стари Playstation-чета и трупнете в очакване!

**ТЕХНИЧЕСКИ ХАРАКТЕРИСТИКИ**

Процесор: 266 – 400 Mhz, RISC. Най-вероятно ще бъде произвеждан от Toshiba.

Чип за графика: 128 битов, капацитет повече от 4 милиона полигона в секунда.

Звуков чип: Близък до този на Dreamcast.

Памет: 24 MB SDRAM, 6 MB памет за текстури.

CD-ROM: DVD или 32 скоростен CD-ROM

Модем: 56Kbps

Разделителна способност: 640x480, 16 битов цвят

## *Grand Theft Auto* закова 1 милион копия

Великата игра *GTA*, рожба на *Take 2 Interactive*, продаде повече от 1 милион копия за PC и PSX от излизането си на пазара през декември 1997 година. Изпълнителният продуцент на *GTA* и *GTA 2* Sam Houser заяви, че е оптимистично настроен за съдбата на втората част на играта, която ще се появи през октомври 1999 година, след 18 месечна разработка.

## *AMD* анонсираха 400 Mhz K6-2

От *AMD* съобщиха, че пускат в най-близко бъдеще нови представители на фамилията процесори K6-2 работещи на 400, 380 и 366 Mhz. Новите чипове работят на дъна, поддържащи 100 Mhz Super 7 и използват 3DNow! технология – набор от 21 инструкции, използващи SIMD (Single Instruction Multiple Data) за ускорение на тримерните графики.

DirectX 6.0 на *Microsoft* е оптимизиран за новата технология, а Compaq побързаха да включат K6-2 400 Mhz чипа в моделите си Presario 5190.

## Новини около South Park

Новата игра на Acclaim – South Park, ще излезе за N64 на 21 декември тази година. Играта ще използва впечатляващия 3D енджин на Turok 2.

## Битка за „Най-добра футболна игра“

За тази престижна награда се борят следните заглавия: NFL Blitz, Madden 99 и Gameday 99. Според Video Software Dealers Association първото заглавие бие останалите по брой на взиманията под наем и с това е най-сериозният претендент за титлата.

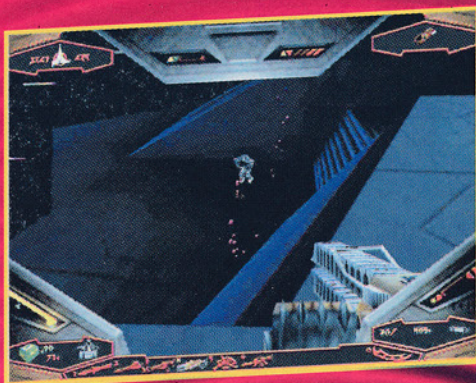
STAR TREK THE NE[XT GENERATION]

# KLIN[GON]
# HONOR [GUARD]

**ИЗДАТЕЛ: MICROPROSE**









**Минимална конфигурация:**
Pentium 166MMX MHz
32 MB RAM
250 MB свободно дисково пространство
4x CD-ROM

**Препоръчителна конфигурация:**
Pentium II 266 MHz
64 MB RAM
350 MB свободно дисково пространство
8x CD-ROM

*Star Trek* сериите са доста експлоатирани като база за създаването на компютърни игри. Най-доброто доскоро заглавие от поредицата за мен беше *A Final Unity*. Но ето, че на пазара се появи дългоочакваната пуцалка от първо лице на *Microprose* – *Klingon Honor Guard*. Базирана на 3D енджина на *Unreal*, новата игра е най-доброто в жанра, излизало до момента.

## Историята

Имало едно време един клингон на име Molor. Той бил много зъл, живеел на гърба на другите и убивал всеки, който не му се подчинявал. Неговата тирания свършила, когато друг клингон на име Kahless заедно с трима майстори по бойни изкуства създали собствена армия и разбили силите на Molor. Самият тиранин бил убит от ръката на Kahless, който се превърнал в обединител на нацията. Всички заживели в мир.

Тримата майстори по бойни изкуства основали военна академия, в която се тренирал техния боен стил. Завършилите с отличие ставали Пазители на честта – личните телохранители на Императора. Мечтата на всеки млад клингон била да попадне в тези елитни части. За късмет, ти си един от тези, които са успели.

Тренирайки бойните си способности срещу холографски образи, ти получаваш съобщение, че е направен опит за покушение срещу Gowron. Той самият едвам оцелял, а повечето от висшите сенатори на Клингон били убити. Конспирацията е очевидна и тъй като ти си най-младия кадър в елитния корпус, сега е момента да се докажеш. И така, твоят герой се озовава до мястото, където са се барикадирали убийците. Време е да си заработиш заплатата...

## Играта

*Klingon Honor Guard* е базирана на 3D енджина на *Unreal*, което найдобре си проличава в сцените на открито. Чувството при преминаването на нивата е подобно на това в *Unreal*, но момчетата от *Microprose* са успяли да приспособят 3D технологията към вселената на *Star Trek*. Основната разлика между двете игри е това, че в *Klingon Honor Guard* са включени няколко хладни оръжия, но за тях – по-късно.

Като цяло играта включва в себе си всичко, което очакваш от пуцалка от първо лице. Враговете те превъзхождат по брой десетки пъти, имаш богат набор от оръжия, можеш да се возиш на минни колички, да буташ хора в лавата и да плуваш в зелена слуз (бррр!). Играта е разделена на двайсетина мисии и минавайки през тях ще срещнеш представители на няколко раси: Андориани (сини хуманоиди с антени), Летиани (хуманоиди, които те обстрелват със сини сфери от електричество), На-



XT GENERATION GON GUARD

ПРОИЗВОДИТЕЛ: MICROPROSE

усциани (кафяви хуманоиди с базуки) и, разбира се, други Клингони. Освен тези що годе разумни врагове, пред теб ще застават и безмозъчни изчадия: йети, таргове и нещо подобно на риби, плуващи в споменатата по-горе слуз.

## Оръжията

Поради факта, че цифрите са десет, съответно и оръжията в играта са толкова на брой. Както вече спомених, те могат да се разделят на два основни вида – хладни и огнестрелни. Вторият вид наброява осем различни вида. В началото започваш със стандартен пистолет, който се презарежда сам. Скоро намираш пушка, която има по-висока честота на изстрелите, но хаби муниции. Списъкът на по-сериозните оръжия продължава с тежък дизръптър, гранатомет и базука. Обикаляйки нивата твоят герой ще се натъкне и на подобие на снайпер и оръжие тип BFG (справка – *Quake*). Всички оръжия имат и втори режим на стрелба, който хаби мунициите по-бързо, но нанася и по-големи щети. За да се засили реалността в играта, ти можеш ръчно да сменяш пълнителите. Тази подробност е полезна между големи мелета, когато ти имаш време да презаредиш.

Както казахме, в *Klingon Honor Guard* са включени и хладни оръжия за близък бой. От всички игри в жанра, излезли до момента, единствено *Jedi Knight* имаше нещо подобно – светлинната сабя. В *KHG* този клас оръжия са представени от два вида – камата D'k Tahg и меча Bat'Leth. Тези смъртоносни остриета са идеални за близък бой, а най-интересното е, че и твоите врагове са открили тази истина – когато се доближат до теб, те задължително изваждат техните от ножниците.



## Изпълнението

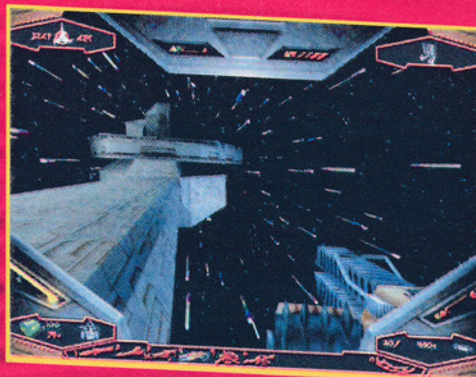
За графиката няма какво да кажа, освен да повторя констатацията на PC Zone Magazine – "More *Unreal* than *Unreal*". Звуковите ефекти и музиката също са добри и способстват за страхотната атмосфера на играта. Враговете ти често изказват възмущение от действията ти, разбирай; когато ги прободеш с твоя Bat'Leth. Твоят герой също е доста устат и напомня отчасти за Duke Nukem.

Проектантите на играта са помислили и за нежната половинка – можеш да си избереш дали да играеш с клингонец или с клингонка. Разликата, според мен, е само козметична, т.к. и мацката се бие със страшна сила.

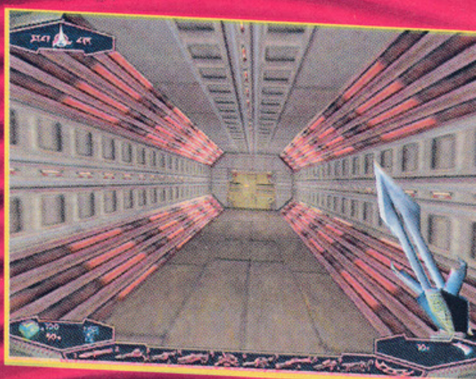
Единственото ми сериозно оплакване от *KHG* е мултиплейър играта. Тя оставя чувство за мудност и лепкавост на движенията, което не се забелязваше в *Quake II*, например. Но, в края на краищата, това си е *Unreal*, така че това не е за учудване. Да се надяваме че този проблем ще бъде отстранен с някой патч по Интернет.

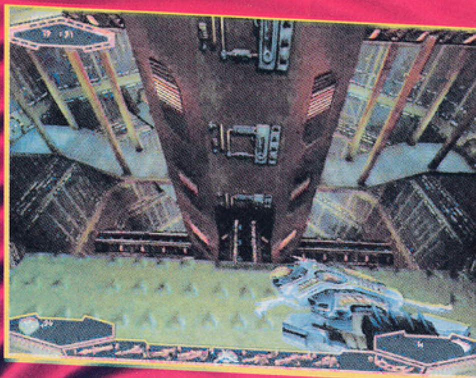
## Заключение

*Klingon Honor Guard* е отлично попълнение към екшън-жанра. Браво на *Microprose*, че внесоха разнообразие в техните общо взето посредствени *Star Trek* игри. И въпреки някои бъгове и високите изисквания към машината, играта е вълнуваща и дори враговете на *Unreal* ще й се изкефят.





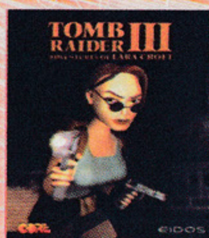




# ДОБРЕ ДОШЛИ В СВЕТА НА ИСТИНСКИТЕ НЕЩА...

## НАШИТЕ КОЛЕДНИ ПОПЪЛНЕНИЯ


NEED FOR SPEED III

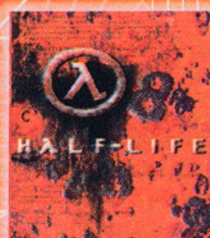


TOMB RAIDER III



FIFA 99


SIN



HALFLIFE

+ BLOOD II + NBA '99 + DARK VENGEANCE + SHOGO + AGE OF EMPYRES:RISE OF ROME +
+ CAESAR III + KLINGON HONOUR GUARD + GRIM FANDANGO + RAGE OF MAGESS +

ИТН. ИТН. ИТН. ИТН. ИТН. ИТН. ИТН. ИТН. ИТН. ИТН. ИТН. ИТН. ИТН. ИТН.

**+ НАЙ-ИНТЕРЕСНИТЕ НОВИ ЗАГЛАВИЯ ЗА**
**PlayStation, Nintendo 64, SEGA Saturn, SEGA Megadrive 2**

PC CD-ROM

PlayStation

## КОЛЕДНО НА МАЛЕНИЕ

34000 лв.



DREAMS TO REALITY [2 CD]

34000 лв.



UBIK [3 CD]

34000 лв.



G-POLICE

ТЕЗИ ИГРИ, КАКТО И ВСЯКО ДРУГО ЗАГЛАВИЕ ОТ КАТАЛОГА НА "ПУЛСАР", МОЖЕТЕ ДА ПОРЪЧАТЕ И ПО ПОЩАТА!
ЗА СПРАВКИ: (02) 83 26 35; (02) 981 59 67

МАГАЗИНИ:
"Сердика" 28,
тел. (02) 832 635 ; 981 5967;
"Цар Борис III" 21,
тел. (02) 954 9811; 954 9862;
"П. Евтимий" 86,
тел. (02) 951 6772;
"Витоша" 61,
тел. (02) 882 025

"ПУЛСАР" ТЪРСИ ДИСТРИБУТОРИ ЗА СТРАНАТА. ЗА СПРАВКИ: (02) 954 98 11; (02) 954 98 62

WWW.ARIK.COM/PULSAR

ПУЛСАР
МУЛТИМЕДИЯ

## BRAVEHEART

EIDOS INTERACTIVE

Не се заблуждавайте, че тази игра е поредната, базирана на кинохит. Всъщност разработването й е започнало преди появата на филма под името Tartan Army.

В последствие Paramount Pictures и Twentieth Century Fox й дават името Braveheart, срещу пари, разбира се.

На първо четене може да се каже, че играта е 3D стратегия в реално време. Но нещата не са толкова прости.

Освен нормалният мениджмънт на ресурси и побоища, в Braveheart е наблегнато на интригите и проблемите при управлението на голяма империя (да им имам проблемите). Иначе, персонажите и пейзажите напомнят тези от филма.



## POPULOUS: THE BEGINNING

ELECTRONIC ARTS

Навремето от една игра за Sega Master System - Populous, се роди жанрът Игра на богове, прераснал по-късно в Стратегия в реално време. The Beginning е третото заглавие от серията. То всъщност е предшественик на останалите две и разказва за издигането ти от шаман в бог. Твоите последователи са няколко вида – смелчаги (нещо peasants), воини, шпиони и проповедници. Освен строежа на най-различни благини, ти имаш за задача и да разчистваш Земята от паплачта, която не ти се подчинява, като за тази цел можеш да използваш както груба сила така и магия.





## REVENANT

EIDOS INTERACTIVE



В новото RPG Revenant на Cinematix ти играеш Locke D'Averam – някогашен роб, който е върнат от Земята на мъртвите, за да спаси отвлечената дъщеря на новия си господар – Tendrik. В хода на играта ще трябва да надвиеш свещенниците на демонична секта.

Освен изграждането на героя си, задължително за този вид заглавия, ти ще влизаш нееднократно в люти битки, които са реализирани в реално време и напомнят на модерните 3D игри с бой (?). Предвидена е игра с партньори, но само за мултиплейър режима – още една странност на Revenant. Но в края на краищата в новаторските идеи няма нищо лошо.

## ONI

BUNGIE



Bungie, които са ни познати от MARATHON, MYTH: THE FALLEN LORDS и очаквания MYTH II: SOULBLIGHTER, се пробват в екшън игрите. ONI ще представлява своеобразна смесица от японска 3D анимация и пуцалка от трето лице. Главната героиня – Konoko, детектив, нинджа и жената-армия, ще раздава наляво и надясно сериозни тупаници, ритници и други пикантерии.

В играта ще бъдат включени няколко 3D градски пейзажи, които ще можеш да обикаляш както от страната на добрите, така и от лошите.

От Bungie обещават да демонстрират 3D технология, невиждана до момента, така че играта ще е бижу!

# НОВИНИ

### Демо на Turok II

Игроманиацитe от САЩ могат да видят демото на дългоочакваното продължение на Turok. За целта просто трябва да отидат в най-близкия магазин от веригата Walmart и да си го купят. Версията не е пълна, но дава възможност да се изпробват новите оръжия и да се тестват подобренията в 3d енджина.

### Tomb Raider IV в разработка

След като подготвиха Tomb Raider 3 за пускане на пазара, момчетата от Core Design започнаха работа по четвъртата част на играта. Очевидно става въпрос за много ранен стадий на разработка, но от фирмата заявиха, че ще има версии както за PC, така и за всички бъдещи ТВ конзоли.

### Спечелете Sega Dreamcast!

Sega обяви състезание с награден фонд конзола Dreamcast и безплатен софтуер за цял живот. Целта на участниците е да се гмурнат в 2000 галона домати, направени на пюре и да открият буквите, с които се изписва „Sega Dreamcast".

### Mario ще участва в бойна игра

Носят се слухове, че Nintendo има намерение да пусне на пазара бойна игра, която ще включва няколко известни героя: Mario, Yoshi, Link и Donkey Kong. Новото заглавие ще носи името Nintendo All Star Dairantou Smash Brothers и ще се появи на пазара рано следващата година.

C M Y K

## THE 5TH ELEMENT

Въведи тези кодове в main menu и след това избери нова игра
RALPH – Избор на ниво
DAVID – Безсмъртие
THIERRY – Вражески стъпки
JEROME – Щит
OLIVIER – Всички оръжия
FANETTE – Всички предмети
BENOIT – Всички филми
JOEL – Всички кодове





## TEST DRIVE 5

За да използвате тези кодове, трябва да ги въведете бързо в "high score" екрана (проверете дали checkpoints са on от "option"- екрана)
knacked – Обърнати писти
whooooosh – Nitros (натисни тромбата)
mjcim.rc – Малки коли
sausage – Бонус коли





## DEER HUNTER 2

dh2tracker – Показва дивеча на картата
dh2shoot – идваш по-близо
dh2deadeye – насочваща камера(камерата следи стрелата/куршума).
dh2honey – Невидим
dh2circle – Прикачваш се към елена.







## RAILROAD TYCOON 2



Натиснете TAB и въведете следните кодове:
BigfootGold – печелите златна победа
BigfootSilver – печелите сребърна победа
BigfootBronze – печелите бронзова победа
"Bigfoot" – печелите златна победа
"BoBo" – губите играта
"King of the hill" – печелите $100,000.
"Cattle futures" – ???
"Powerball" – компанията печели $100 million.
"Slush fund" – компанията печели $1 million.
"Let me in" – имате достъп до всички забранени територии
"Speed Racer" – увеличава двойно скоростта на влаковете
"AMD103" – всички машини стават като AMD103
"Casey Jones" – ???
"Show me the trains" – дава всички влакове
"Overtime" – дава допълнително време
"Viagra" – увеличава числеността на градовете

## V 2000

Докато държите левия Shift
Пускане на кодовете: CHEATSEQ
Оръжия: HHROQTAT
Следващо ниво: TERHSRER
Поправка: CCHASERQ
Товар: HTARSREC
Приключване на нивото: HERHSORE
Изпълнение на всички нива: QHEROEST

## WRECKIN' CREW

По време на игра въведете един от следните кодове:
GIMMEALL – всички коли и мисии
RESETLAP – нулира времената на обиколките
KARTSON – игра с Karts
KARTSOFF – игра без Karts
KEYFOUND – намира всички ключове
RESETKEY – reset на ключовете
CINEMAON – отключва всички FMV редове
RESETFMV – reset на всички FMV редове
RESETALL – връща настройките по подразбиране






### Безсмъртие

На екрана за избор на мисия въведи: R, Z, C-Down, R, C-Down. Ако сте въвели кода правилно, ще излезе съобщение "Ah, that's better"

### Безкрайно муниции

На екрана за избор на мисия въведи: C-Up, Z, C-Left, Z, L. Ако сте въвели кода правилно, ще излезе съобщение "Ah, that's better"

### 7.65 калиброва пушка

На екрана за избор на мисия въведи: C-Up, L, C-Right, C-Left, C-Up. Ако сте въвели кода правилно, ще излезе съобщение "Ah, that's better"

### 9 калиброва пушка

На екрана за избор на мисия въведи: R, L, C-Down, C-Up, C-Up. Ако сте въвели кода правилно, ще излезе съобщение "Ah, that's better"

### УЗИ

На екрана за избор на мисия въведи: C-Right, C-Left, C-Right, C-Down, R Ако сте въвели кода, правилно ще излезе съобщение "Ah, that's better"

### Мини-ракетна становка

На екрана за избор на мисия въведи R, L, C-Left, C-Right, C-Down. Ако сте въвели кода правилно, ще излезе съобщение "Ah, that's better"

### Леснотийка

На екрана за избор на мисия продължително натискай C-Up, Z. Ако сте въвели кода правилно ще излезе съобщение "Ah, that's better". Ако всичко е наред, играта ще започне без Турбо и с двойно здраве. По-трудно ще ви убиват

### Турбо

На екрана за избор на мисия въведи press C-Up, Z, C-Up, Z, C-Up. Ако сте въвели кода правилно, ще излезе съобщение "Ah, that's better"

### Хлапак

На екрана за избор на мисия въведи press C-Down, C-Up, R, L, Z. Ако сте въвели кода правилно, ще излезе съобщение "Ah, that's better"

### Голема тимберица

На екрана за избор на мисия въведи press C-Down, R, C-Up, L, C-Left. Ако сте въвели кода правилно, ще излезе съобщение "Ah, that's better"

### Огромна тимберица

На екрана за избор на мисия въведи press C-Down, L, C-Up, C-Right, L. Ако сте въвели кода правилно, ще излезе съобщение "Ah, that's better"

### Големи крака

На екрана за избор на мисия въведи press C-Down, R, Z, C-Right, C-Left. Ако сте въвели кода правилно, ще излезе съобщение "Ah, that's better"

### Бонус ниво

Спечели играта и изчакай докато "Infogamers" логото изчезне след края на надписите. След това създателите на играта ще се покажат на "Embassy" нивото. Говори с всички и след това Ethan и Candace ще влязат в стаята.

## TEKKEN 3

За да играете с:

### Panda

При избор на играч отиди върху Kuma и натисни O.

### Tiger

При избор на играч отиди върху Eddy и натисни триъгълник.

### Dr.Boskonovitch

Спечели Tekken Force Mode 4 пъти (събери бронзовия, сребърния и златния ключове, след това го спечели още веднъж.

*(следва)*

***Внимание Игроманиаци,***

**От брой № 3 до края на годината публикуваме талони с номера, съответно от 1 до 7. Във всеки от тях ще има по три въпроса.**

**Попълнете верните отговори, изрежете талона и го изпратете на адреса на редакцията. Ако сте отговорили правилно и на трите въпроса – участвате в изтеглянето на две месечни награди, осигурени от ПУЛСАР – игри по избор. Ако изпратите ВСИЧКИ талони от 1 до 7 и имате не по-малко от 11 верни отговора от 21 възможни, ще участвате в тегленето на голямата новогодишна награда на ПУЛСАР – SEGA SATURN. За валидни се считат талоните с попълнена анкетна карта (виж гърба на талона). Отговорите на всички въпроси ще намерите в броевете на списание Игромания. Ако ви липсват стари броеве, обадете ни се.**

***За месечните награди важат писма с пощенско клеймо до края на съответния месец.***

**Ето и въпросите от талон №6.**

# История на игрите: ПЪРВАТА ВИДЕОИГРА



От този брой започваме публикуването на серия от статии за раждането и развитието на компютърните и видео игри.

И както всичко на този Свят, така и вашите любими игрички си имат начало, свой прародител. За такава се смята играта Space War.

## Раждането

Първата й версия била написана през 1960 година за PDP-1 (модерна за времето си машина, голяма колкото вила в Симеоново). От тогава до сега играта е претърпяла десетки преработки и се е появявала с най-различни имена. С името й са свързани три явления в компютърните технологии. Първият CRT екран бил преправен осцилоскоп, използван за игра на Space War. Първият тракбол (и въобще – първата мишка) е устройството, използвано като интерфейс към играта. Говори се също, че Ken Thompson създал нова операционна система само и само, за да може да джитка Space War. Тази ОС днес е известна като UNIX.

## Играта

Идеята за играта е взаимствана от новелите на E. E. Smith. В нея участват двама играчи (което означава, че мултиплейърът се е появил преди сингъла такъв.), които командват по едно космическо корабче и всячески се опитват да гръмнат опонента си. За разнообразие в центъра на Космоса има слънце, което привлича всичко, летящо наоколо.

Всеки от корабите е можел да се върти по посока или обратно на часовниковата стрелка, да се придвижва с двигателите си, на които понякога им свършвало горивото и да изстрелва ракети. Всичко това се подчинявало на Нютоновите закони. Единствено торпедата правели изключение и се движели по свои си правила.

След появата на оригинала, към него започнали да се прибавят различни екстри. Една от тях представлявала звездно небе, програмирано от Peter Samson. То било доста истинско, дори звездите лека-полека се мърдали по екрана. Сблъсъците между двамата противници предизвиквали снопове от експлозии, а играта започвала отново.

## Хардуерно осигуряване

Дисплеят бил точков, без видео памет. Това означавало, че за да остане даден образ на екрана, той е трябвало да се изрисува постоянно. Кинескопът бил направен от специален фосфор, който светвал в зелено при активиране на точка и след това загасвал в жълто. Това помагало образът да не мига прекалено. Освен това обектите оставяли следи при движението си, което придавало на „анимациите" 3D- ефект.

В началото интерфейсът на играта представлявал чифт дървени кутии, всяка от които имала два телефонни превключвателя (наляво/надясно и газ/хиперпространство) и по един бутон (изстрелване на торпедо). В последствие за нея били пригодени по-модерни устройства.

През 1977 година играта се появила и като аркада. Изработила я фирмата Cinematronics. Размерът й се доближавал до този на голям хладилник и заемала около 20% от средностатистическа българска гарсониера.






**ТАЛОН ЗА МАЛКА ОБЯВА**

Име: ..................................................................

Адрес: ..................................................................

Текст: ..................................................................

..................................................................

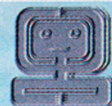
..................................................................

Безплатна (до 7 думи) ❐ Платена (над 7 думи) ❐

*Обява над 7 думи се заплаща по тарифа 50 лв. за символ (знак) и към настоящия талон следва да се приложи копие от документ за плащане (от пощенски запис).*

*От всички, които са отговорили правилно на въпросите от талон 5, награди получават:*
*Михаил Колев – Стара Загора, ЕГН 8409107581*
*Марин Андреев – София, ЕГН 8106247043*

*На спечелилите честито. Те могат да получат наградите си в София, в магазина на фирма Пулсар – ул. Сердика 28.*



# Те са Вашите надеждни партньори. Открийте с тях света на виртуалната реалност!

## ХАРДУЕР

**МОСТ КОМПЮТЪРС**
www.most.bg
*Сверете часовника си!*

## ТВ ИГРИ

**ФИРМА „ПУЛСАР“**
Официален дистрибутор на SEGA за България.
София, ул. „Сердика“ № 28,
*Тел.: 02/ 83 26 35, 981 59 67.*

## СОФТУЕР

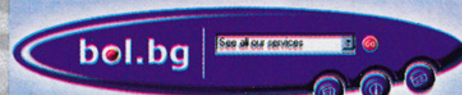


**МУЛТИМЕДИА ООД**

- Приложен софтуер
- Графични системи
- Мултимедийни системи
- Дизайн
- Изработване на WEB-страници
- Локални мрежи

1202 София, ул. Братя Миладинови № 58
тел.: 02/ 83 10 53, 83 21 86 факс: 02/ 83 25 45
E-mail: mail@multimedia.bg
http://www.multimedia.bg

## ИНТЕРНЕТ




*Най-добрият Интернет-доставчик в София!*
София 1164, п. к. 71
тел.: (02) 980 96 66; факс: (02) 980 64 31




*Компютърни системи за игромани!*
София 1113,
бул. Цариградско шосе 125, блок 26Б
тел.: (02) 731173, 971 3262 факс: (02) 9712021
e-mail: office@risk.bg

## МАЛКИ ОБЯВИ

***831053*** Продавам *Sega Megadrive II*, маркови, 1 година гаранция. Цена: 90$.

***831053*** Продавам *Sony Playstation*, маркови, 1 година гаранция.

Цени: *PSX*+джойстик = 175$, *PSX+Dual shock* = 185$, *PSX*+два джойстика и мемъри карта, 15 блока = 195$.

***0357/3780*** Продавам *Gameboy* + дискета за 60$.

***2922816*** Продавам оригинален *Megadrive* с 1 касета = 70000 лева.

***034/29302*** Търся играта *Leisure Suit Larry*.

***721116*** Продавам *386DX 40 MHz*, копроцесор, 8 Mb RAM.

Купувам харддиск от 80 до 500 Mb, цена до 30$, вечер.

***361312*** Продавам *Sega Master System II* със 7 касети.

***4694131*** Търся играта *Commandos*, спешно!

***442617*** Купувам CD *"PC Games Mania 97"*.

***629098*** Продавам *Sega Megadrive* = 50$, дискети = 10$.

***062/22924*** Търся хардуер и програми за Правец 8.

***052/880017*** Купувам Sony Playstation.

***0746/24925*** Купувам Sony Playstation на старо до $100.

***240561*** Продавам принтер Brother с PostScript.

***032/430837*** Продавам игри за Правец 8.

***0416/4545*** Продавам дискове за Sony Playstation.

***4694131*** Търся играта StarCraft (легендата), спешно.

***2922644*** Продавам много дискове за PC = изгодно!

***9892088*** Продавам игри на дискове за PC.

*За приятелите на Игромания*

**НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА СЕ ВКЛЮЧИТЕ В ИНТЕРНЕТ СЪС СВОЯ WEB-СТРАНИЦА**

*Цена за изработване:* **15 000 лева.**
*Такса за 6 месеца:* **15 000 лева.**
*Вашият адрес ще бъде:*
*www.multimedia.bg/gamemania/*вашето име**

*За контакти:* **83 10 53, 83 29 74.**

*В тази рубрика се публикуват безплатни обяви до 7 думи, попълнени върху оригинален талон, изрязан от сп. „Игромания“ (виж стр. 14).*
*Обяви над 7 думи се заплащат по тарифа 50 лева на символ (знак).*
*Плащането става в брой на адреса на редакцията - гр. София, ул. “Братя Миладинови” 58, или с пощенски запис по банкова сметка на Мултимедиа ООД - б. код: 200 84 232; б. сметка: 101 0178 115, ТБ ОББ - клон Доверие, гр. София.*

### ЦЕНИ ЗА РЕКЛАМА

| | |
|---|---|
| I-ва корица | 5 000 лв./кв. см. |
| До главата | 10 000 лв./кв. см. |
| 16 стр. | 3 000 лв./кв. см. |
| Вътр. стр. | 2 000 лв./кв. см. |

**ОТСТЪПКИ:**

| | |
|---|---|
| от 200 х. лв. до 500 х. лв. | 2 % |
| от 500 х. лева до 1 млн. лв. | 5 % |
| над 1 млн. лв. | 10% |

*Цените са без ДДС.*

*Главен редактор* ГЕОРГИ ГЕОРГИЕВ; *Редколегия* ПЕТКО ДИЛЧЕВ, ДИМИТЪР ДИЛЧЕВ; *Дизайн и предпечатна подготовка* МАРГАРИТА ТРИФОНОВА; *Художник* ВИОЛЕТА ВЕЛИЗАРОВА

ИГРОМАНИЯ
ИЗДАВА „МУЛТИМЕДИА“ ООД
ISSN 1311-090X

*Адрес на редакцията:*
София, ул. „Цар Симеон“ № 98, тел. 02/ 83 10 53,
*E-mail: gamemania@multimedia.bg*
*В списанието са използувани материали от www.gamesdomain.com с любезното разрешение на господин Ричард Грийнхил.*

ISSN 1311-090X



